

키즈예스셈 지도사 교육



유아교육이란?

2~6세를 대상으로 가정이나 사회에서 이루어지는 **비형식적 교육**과 유치원, 어린이집 등의 **형식적인 교육** 모두를 의미 한다.

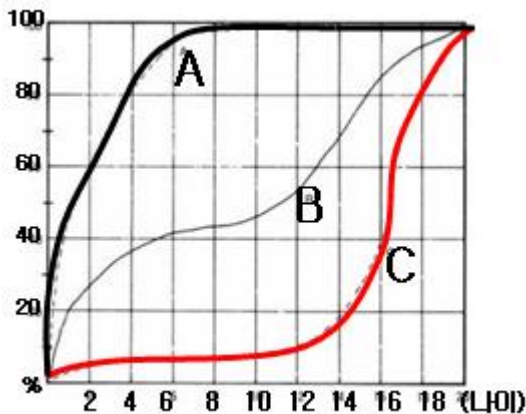
인간의 뇌 이야기

인간의 뇌 특징

- 1) 미숙하게 태어남 - 반숙인 뇌
- 2) 뇌의 비중 - 뇌가 차지하는 비중이 가장 높음
고래와 코끼리 1/2000, 유인원 1/100, 공룡 1/20000, 인간 1/40

영 · 유아기 두뇌 발달

- 1) **뇌성장** - 출생 시 : 300~400g 성인 뇌의 ¼,
생후 6개월 : 성인 뇌의 ½
생후 1년 : 성인 뇌의 ¾
⇒ **뇌의 성장 급등기**
- 2) **재능 계감의 법칙** - 아이의 재능을 방치해 두면 점점 줄어든다는 법칙
- 3) **스카몬의 두뇌성장곡선**



피아제 인지발달 이론

- 감각운동기(0~2세)** : 감각과 동작에 의한 학습을 하는 시기이므로, 반복적인 접촉을 통해 스스로 알아나감. 학습에 의한 지식이 부족
- 전조작기(2~7세)** : 이 시기의 아이들도 눈에 보이는 지각적 속성에 의존하기 때문에 그 인상에 따라 판단하게 됨. 또한 자기중심적이기 때문에, 타인의 관점에 의한 것을 받아들이지 못하고, **자신에게 흥미가 있어야만 가능**
- 구체적조작기(7~10,12세)** : 이 시기부터는 자기 중심성이 약화되기는 하지만, **직접 지각하고 손으로 만질 수 있는 구체적 사물에** 사고가 한정되어 있어 직접적인 경험이 중요함

형식적 조작기(12,13~) : 이 시기에는 마음속에만 존재하는 추상적인 사물에 대하여 논리적 사고가 가능하며, 자료를 조직화하여 과학적인 추리 및 가설이 가능하므로 그림과 부연 설명을 통한 묘사가 가능

유아수학 교육의 특징



수학적 탐구 영역

- 분류와 순서 짓기
- 수의 기초 개념 이해하기
- 기초적인 측정과 관련된 경험하기
- 시간에 대한 기초 개념 알기
- 공간과 도형의 기초 개념 알기
- 기초적인 통계와 관련된 경험하기

유아 수학 교육의 필요성

- 1) 논리적 사고, 문제해결능력 발달
- 2) 유아기 수학적 환경의 결손은 인지발달을 저해
- 3) 21C의 정보화 시대에 능동적으로 대처할 수 있는 능력 발달
- 4) 수학에 대한 긍정적 태도 형성

주산식 암산의 효과 - 뇌발달

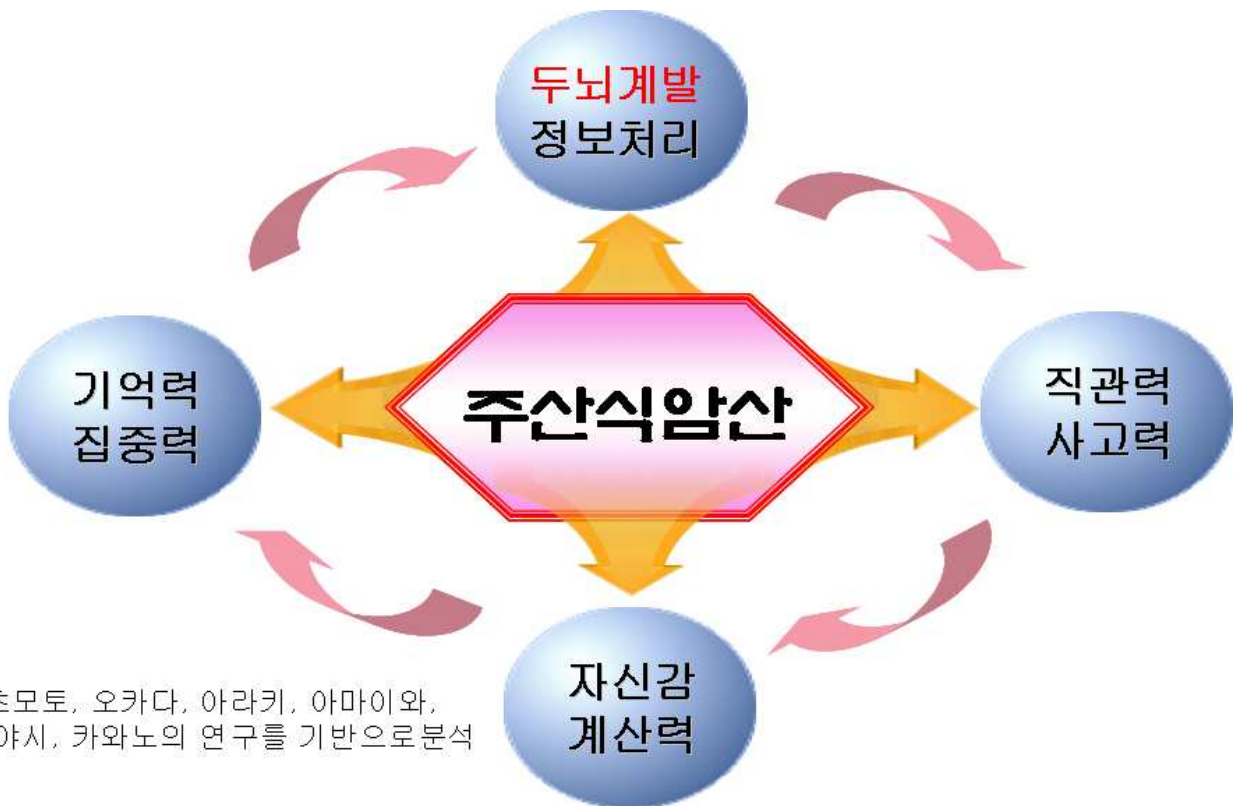
좌뇌 우뇌의 역할



주산 암산 학습시 좌뇌 우뇌의 역할



주산식 암산의 효과



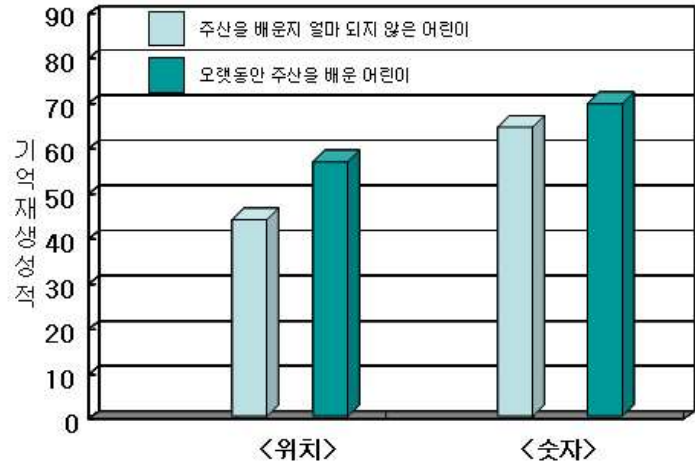
주산식 암산의 효과 - 공간 정보 처리능력

아래 그림을 잠깐 보여주고 암기하라는 과제를 부여했다.

숫자를 암기하는 것뿐만 아니라 위치도 기억해야 하는 점이 특징이다.

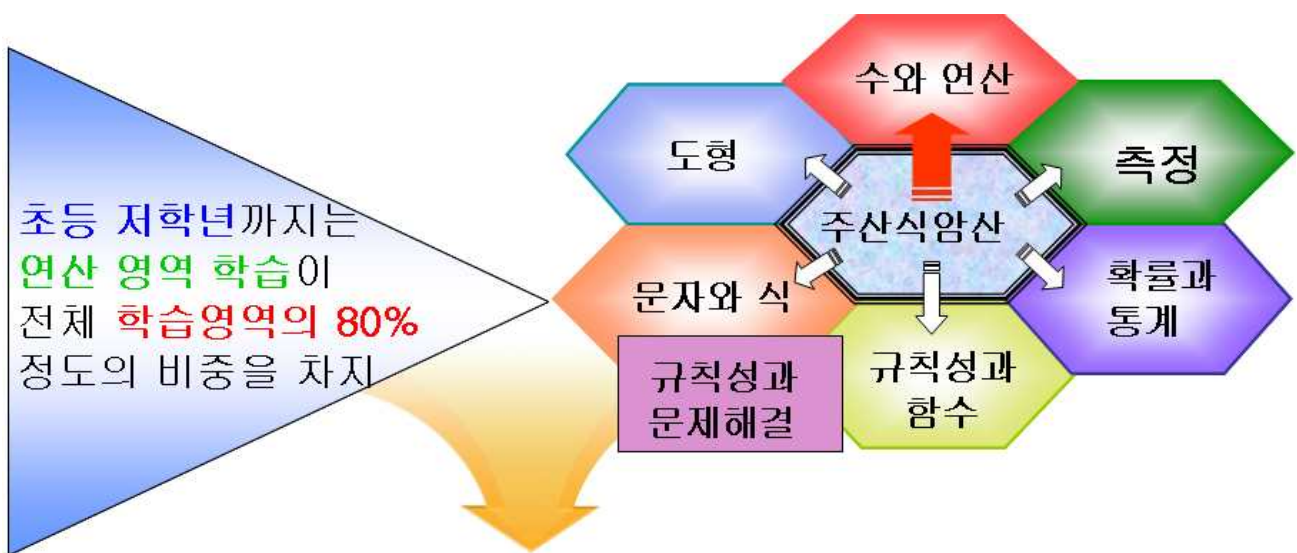
		8	
3			7
	6	4	
			1

실제로 이용되었던 자료



결국 주산을 오랫동안 배운 어린이들의 공간 정보 처리능력이 우수하다는 것을 확인할 수 있다.

주산식 암산의 효과 - 학교교과와의 연계성



기초 학습 능력 향상

빠르고 정확한 주산식암산으로 연산에 대한 자신감



0
영



5
다섯

똥알 '5'의 의미



5 다섯



100원짜리 동전 5개는 500원짜리 동전 몇 개가 있어야 할까요?
 안에 알맞은 수를 써 넣으세요.

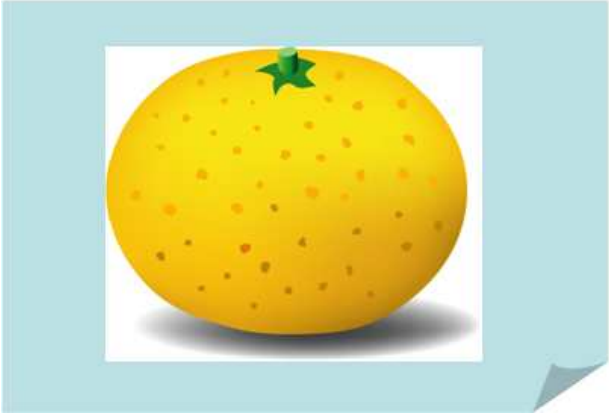
100 100 100 100 100 → 500

100 (100원짜리 동전) 5개는 500 (500원짜리 동전)

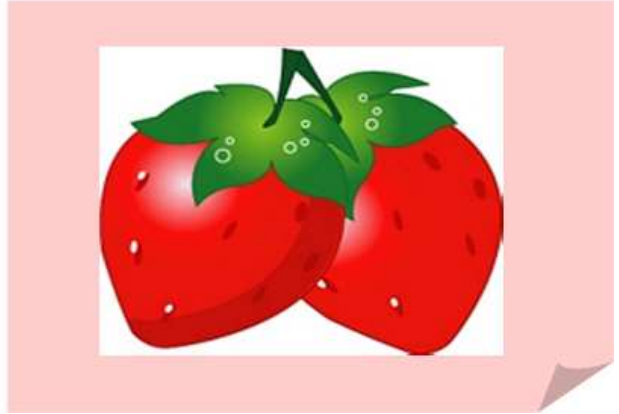
개가 필요해요.

이미지 연상하기

귤 연상하기



나는 누구일까?



듣고 셈하기란?

1. 듣고 셈하기란?

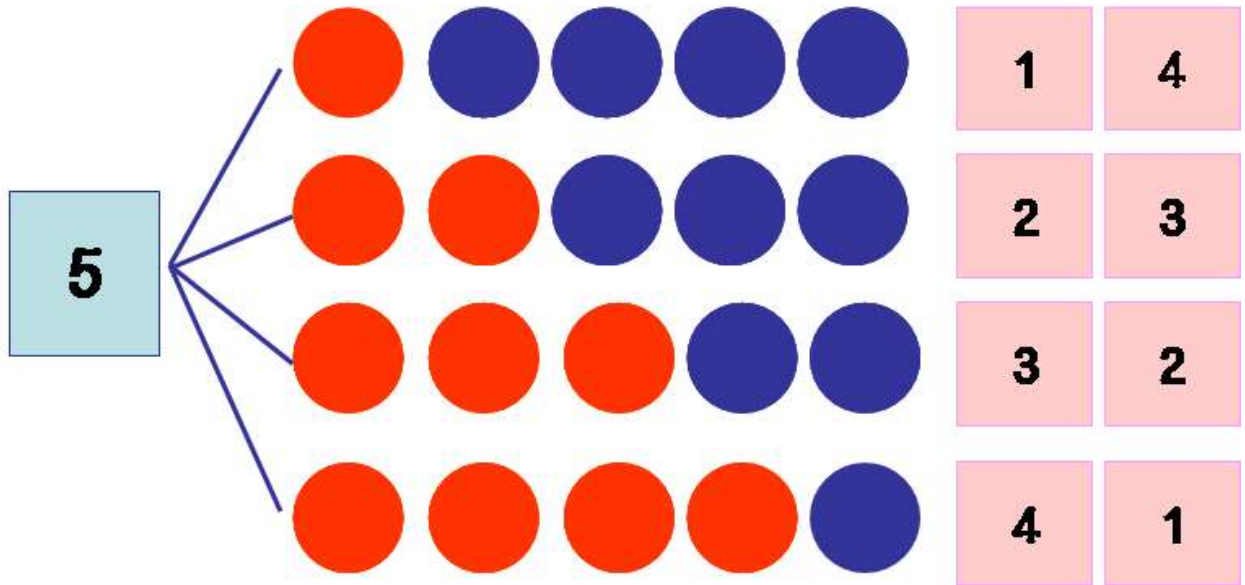
교사가 부르는 수를 듣고 계산하는 방법입니다.
주판을 놓는 사람은 정확하게 수를 기억하여 주판에 놓아야 하기 때문에 주의력, 순발력, 집중력이 향상되고 주산식 암산 실력을 높일 수 있습니다.

2. 부르는 방법

- 예령은 "준비"로 시작합니다.
- 덧셈은 더하기로 뺄셈은 빼기로 부릅니다.
- 마지막에는 "~이면?"으로 끝냅니다.

$\begin{array}{r} 3 \\ 5 \\ - 2 \\ 3 \\ \hline \square \end{array}$	<준 비>
	더하기 3
	더하기 5
	빼기 2
	더하기 3 은 ?

두 수가 만나 5가 되는 수



5를 활용한 덧셈과 뺄셈

	목 표	내 용	경우의 수 범위
1	단순 덧셈 • 뺄셈	수의 순서	1, 2, 3, 4, 0, 5, 6, 7, 8, 9
2	5활용 덧셈	5가 되는 더하기	4+4, 3+4, 2+4, 1+4 4+3, 3+3, 2+3 4+2, 3+2 4+1
3	5활용 뺄셈	5에서 빼기	5-4, 6-4, 7-4, 8-4 5-3, 6-3, 7-3 5-2, 6-2 5-1

①	②	③	④	⑤
2	1	4	1	4
2	2	2	4	3
4	3	-5	3	-2

⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
8	1	5	2	5
-4	5	-2	5	-1
5	-3	6	-3	5

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
4	9	4	9	5	6	7	4	5	4
2	-8	3	-7	-1	2	-3	3	-2	1
-3	4	-3	3	2	-4	3	-4	4	-2
3	-2	1	-4	-5	2	2	3	1	4

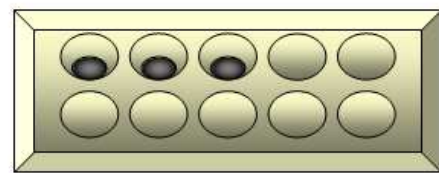
두 수가 만나 10이 되는 수를 알려주는 놀이

볼링게임



- ① 볼링 공과 핀 10개를 준비한다.
- ② 볼링 공을 던져 넘어지지 않은 볼링 핀이 몇 개인지 확인한다.
- ③ 몇 개의 핀이 넘어졌는지 알아 맞춘다.

달걀판 놀이



- ① 달걀판과 바둑돌을 준비한다.
- ② 달걀판 칸에 바둑알을 넣고 바둑알이 있는 칸과 없는 칸을 세어본다
- ③ 달걀판 칸에 바둑알을 넣고, 빈칸의 개수를 맞추는 게임을 한다.

키즈에스셈 교육의 장점 및 효과

상상력이 최고조에 달하는 시기

숫자나 글자를
이미지로 인식하는 시기

우뇌와 좌뇌의
균형 있는 자극이 필요한 시기



키즈에스셈교육 = 두뇌 사고력 향상

키즈에스셈 교육의 장점 및 효과

구체적
조작활동

- 주판알 조작놀이
- 수에 대한 호기심
- 학습 동기 유발

수학을
즐기는 아이

- 수학을 쉽고 재미있게
- 계산을 정확하고 빠르게
- 학습에 대한 긍정적 태도
- 자신감 형성



- 스스로 즐기면서 학습
- 문제해결력 향상

교재구성

주산식 암산 교육의 NO.1 에스스터디(주)에서 준비한 기관 전문 수학 프로그램 - "키즈에스셈"

1> 본교재 : 총 20권



2> 부교재 : 3종 (셈놀이1,2,3)



3> 교구재 : 신호등주판, 숫자카드



교재구성

구분	학습 주제		테마	
	수와 연산	사고력		
1호	0~9까지 수 읽고 쓰기	수 순서 기수와 서수 비교 1 도형 1	유치원	
2호	2,3의 수 모으기와 가르기 3 이하의 덧셈과 뺄셈		동물원 시장	
3호	4의 수 모으기와 가르기	통계 패턴 1	생일파티	
	4 이하의 덧셈과 뺄셈		요리	
4호	5의 수 모으기와 가르기		모양	
5호	5 이하의 덧셈과 뺄셈		색깔	
5호	6의 수 모으기와 가르기	도형 2	농장	
	6 이하의 덧셈과 뺄셈		수족관	
6호	7의 수 모으기와 가르기		어름방학	
7호	7 이하의 덧셈과 뺄셈		놀이동산	
7호	8의 수 모으기와 가르기	비교 2 패턴 2	운동회	
	8 이하의 덧셈과 뺄셈		대청소	
8호	9 이하의 수 모으기와 가르기		가을	
9호	9 이하의 덧셈과 뺄셈		추석	
9호	10 익히기	문제해결력	겨울	
	10의 수 모으기와 가르기		크리스마스	
10호	10이 되는 더하기와 10에서 빼기		문제해결력	새해
	뮬름과 날개 익히기 11~100까지 수 익히기			

구분	학습 주제		테마
	수와 연산	사고력	
11호	주판과 친해지기 주판 놀기 1~9까지 수 익히기	기수와 서수 먼저와 나중 규칙 1 도형 1 창의력 1	유치원
	1~4까지 수 모으기와 덧셈		음악회
	1~4까지 수 가르기와 뺄셈		봄
12호	5 이해하기	창의력 1	봄
5~9까지 수 모으기와 덧셈			
13호	5~9까지 수 가르기와 뺄셈	시간 1	시장
14호	10 이해하기		
15호	10 이하하기	문제 해결력 1	여름
	십의 자리 덧셈, 뺄셈		
16호	5 모으기(활용)	도형 2	동물
	5를 활용한 덧셈		
17호	5 가르기	공간과 통계 문제 해결력 2	가을
	5를 활용한 뺄셈		
18호	10 모으기(활용)	규칙 3 창의력 3	우리 집
	10을 활용한 덧셈		
19호	10 가르기	문제풀이 창의조직	겨울
	10을 활용한 뺄셈		
20호	실력쑥쑥	문제풀이 창의조직	종합
	조작활동		

교재구성

1>. 기초과정

- 무엇을 배울까요?
- 풀어볼까요?
- 해결할까요?
- 생각톡톡!
- 쉬어갈까요?
- 실력 뽐내기



구성 체계	내용
무엇을 배울까요?	다양한 그림과 놀이 활동을 제시하여 각 단계에서 학습해야 할 주제의 개념을 쉽게 접근할 수 있도록 구성함
풀어볼까요?	다양한 문제를 풀어보게 하여 각 단계에서 인지해야 할 개념을 정확히 이해할 수 있도록 구성, 수와 연산에 대한 원리 및 개념 이해를 확실하게 심어줌
해결할까요?	배운 개념을 다양한 상황에 응용해 보게 함으로써 기초 계산력 및 암산 능력을 향상시킬 수 있도록 구성
생각톡톡!	학습한 내용을 바탕으로, 다양한 창의력 문제를 풀어볼 수 있도록 구성
쉬어갈까요?	미로 찾기, 숨은 그림 찾기, 패턴 맞추기, 같은 모양 찾기 등 다양한 형태의 문제를 통해 유아들의 호기심과 흥미를 일으킬 수 있도록 구성
실력 뽐내기	한 달 동안 학습한 내용을 잘 이해했는지 총정리 해 보고, 수학에 대한 흥미와 자신감을 가질 수 있도록 구성

2>. 심화과정

- 배워볼까요?
- 풀어볼까요?
- 수학이 쑥쑥
- 방법이 술술
- 생각이 톡톡
- 뽐내볼까요?



	주제 개념 학습 각 호별 학습해야 할 주제의 개념을 쉽게 접근할 수 있도록 구성함
	주제 개념을 활용한 문제풀이 학습 다양한 문제를 풀어보게 하여 수와 연산에 대한 원리 및 개념 이해를 도와줌
	다양한 수학영역을 경험하는 학습 패턴, 도형, 공간, 측정, 통계 등의 다양한 수학 영역의 학습을 통해 수학적 사고력을 길러줌
	문제해결력 기르기 학습 미로 찾기, 숨은 그림 찾기, 퍼즐 등 다양한 형태의 문제를 풀어보는 과정으로 문제를 해결할 수 있는 힘을 키워줌
	창의력 키우기 학습 독창성, 융통성, 민감성, 유창성, 정교성 등의 창의적 사고로 문제를 풀 수 있도록 구성함
	학습한 내용의 확인학습 학습한 내용을 잘 이해했는지 총정리 확인학습 해 보고, 수학에 대한 흥미와 자신감을 가질 수 있도록 구성함

1) 플래시 학습



▶ 컴퓨터 화면에 순간적으로 보여지는 수를 보고 풀어보는 학습으로 신나고 재미있는 게임으로 구성하였습니다.

2) 실력 쑥쑥

5행 5열의 덧셈과 뺄셈 4행 (1)

1	2	3	4	5
3	4	2	4	5
4	5	7	5	3
-2	-8	-5	-7	-6
1	4	4	4	4
6	7	8	9	10
8	9	3	2	3
-7	-5	-4	2	1
4	-3	3	4	4
2	-3	3	-7	-6

▶ 키즈에스셈으로 익힌 실력을 높이기 위해 다양한 문제를 제공합니다.

3) 동영상 강의



▶ 키즈에스셈을 학습 지도하시는데 참조할 수 있는 동영상 자료입니다.

4) 키즈몰



▶ www.kidzesseem.net
회원 가입은 무료이며 가맹비는 없습니다.

5) 카페 커뮤니티



▶ 키즈에스셈의 관리포인트 및 다양한 유아교육 정보가 가득한 키즈 카페를 운영합니다.
<http://cafe.daum.net/yessemkids>

6) 올림피아드



▶ 매년 전국적으로 올림피아드 대회를 통해 수학 영재를 키워 냅니다.

표준수업 모델안

차 례	활 동 방 법
도 입	인사 및 손유희 (주의 집중)
본활동	<ul style="list-style-type: none"> ☘ 지난 주 수업 내용 복습 ☘ 대그룹 주제 활동 소개 ☘ 대주판을 이용한 수 놀이
놀이활동 및 듣고 셈하기, 플래시암산	<ul style="list-style-type: none"> ☘ 주제를 이용한 놀이 활동 or ☘ 듣고 셈하기(호산), 암산, 플래시 암산
교재활동	☘ 키즈에스셈 교재 풀이
정 리	☘ 수업 정리(부교재)
인 사	인 사

게임을 활용한 교수법

'없어진 숫자를 찾아라' 게임 (5세용)



1. 1~5까지 숫자 카드를 보여줍니다.
(아이들 나이,수준에 따라
카드개수를 늘리셔도 됩니다.)

2. 그 중 하나를 선생님이 숨깁니다.
(아이들은 눈을 감게 합니다.
“꼭꼭 숨어라” ~ “머리카락 보일라”)

3. 없어진 카드의 숫자가 무엇인지
알아 맞추게 합니다.



'살아 움직이는 주판' 게임



- ① 5명의 아이들에게 주판알 머리띠를 나누어 준다.
- ② 상자나 종이를 이용해 가름대를 나타낼 수 있는 물건을 바닥에 둔다.
1명은 윗알이 되고, 4명은 아래알이 되어 가름대를 사이에 두고 마주보고 선다.
- ③ 선생님의 '호산'을 듣고 주판알이 되어 움직인다.
ex) 준비 더하기3 더하기 5 빼기 2는?
- ④ 정답을 맞춘다.

'양파링' 게임



- ① 팀을 나눈 후, 빨대를 입에 물고 한 줄로 선다.
(앞쪽에는 양파링을 넣은 접시를 뒤쪽에는 빈 접시를 둔다.)
- ② 선생님의 '호산'을 듣고 정답 만큼의 과자를, 입에 문 빨대를 이용해 앞에서 뒤로 전달한다.
ex) 준비 더하기5 더하기 3 빼기 6은?
- ③ 뒤쪽 접시에 정답의 수만큼 과자가 빨리 옮겨진 팀이 이긴다.

'점수판' 게임



- ① 팀을 나누어 각 팀의 팀원 한 명씩 공기돌 3개(또는 여러 개)를 점수판을 향해 던진다.
- ② 던져진 공기돌이 들어간 점수판의 수를 확인한다.
- ③ 점수판의 점수를 주판을 이용해 더한다.
- ④ 점수가 높은 팀이 이긴다.

'손가락' 게임



- ① 팀을 나누어 각 팀의 팀원 한 명씩 손가락 모형을 가지고 준비한다.
- ② 선생님이 불러주시는 문제를 듣고 암산을 산다.
(준비 더하기8 더하기 1 빼기 5는?)
- ③ 칠판에 (또는 바닥에) 붙여놓은 숫자카드 중 정답을 손가락 모형으로 찾는다
- ④ 빨리 찾아내어 정답을 말하는 사람이 이긴다.

대주판 활용법



1. 수세기 지도
 1~100까지의 수세기 지도 시
 19, 29, 39... 등, 넘어가는 수를 이해
 하기 쉽게 지도 가능.

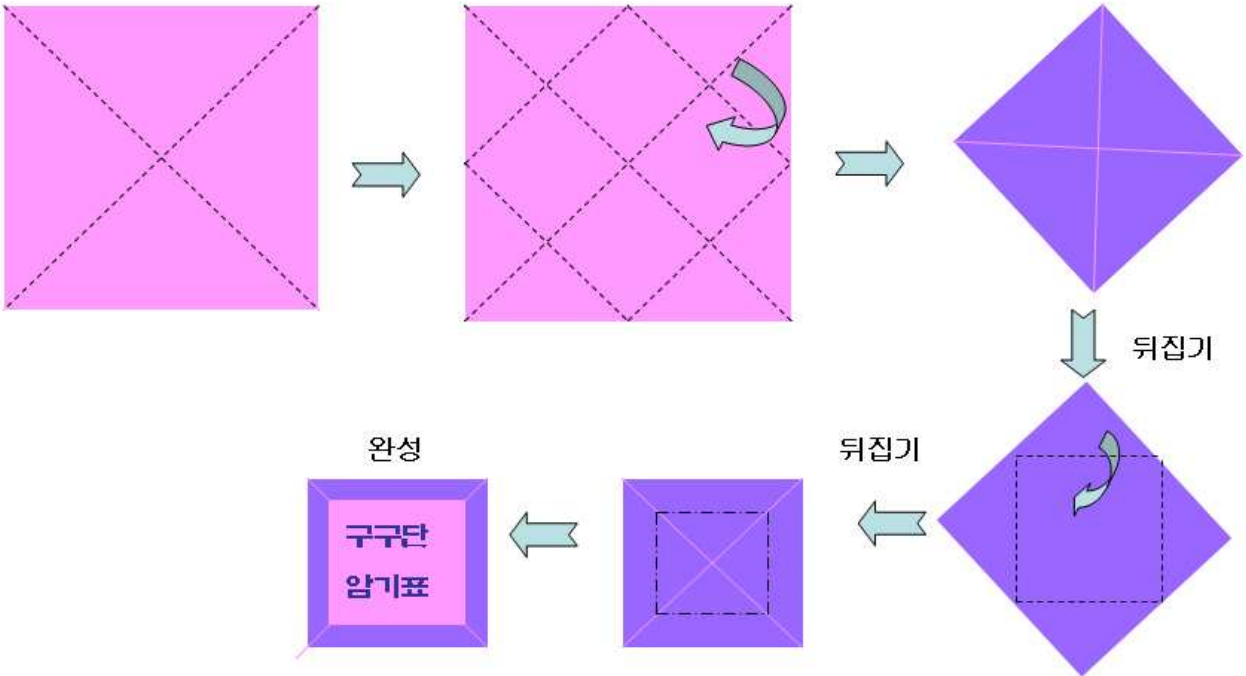
2. 곱셈구구 지도
 곱셈 구구를 지도 할 때, 거듭 더하기
 통해 곱셈 구구를 빠르고, 이해하기
 쉽게 지도할 수 있다.

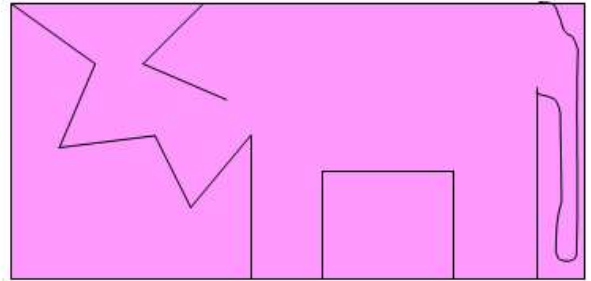
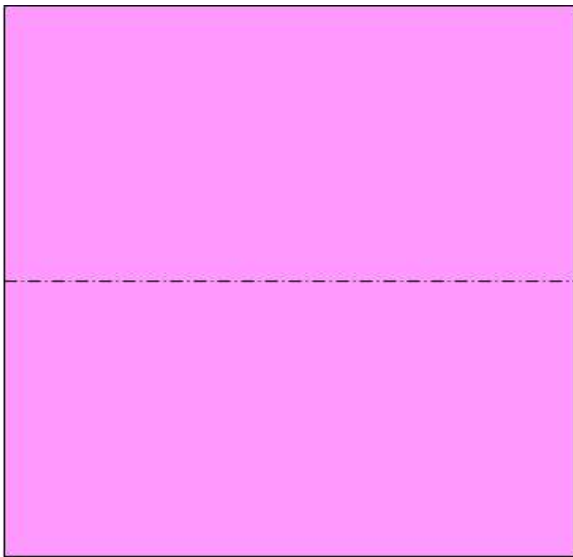
3. 호산 게임
 자릿점에서 두 명(또는 여러 명)의 아이가
 나와서 선생님께서 불러 주시는 호산 문제
 를 풀어본다. 빨리 정확하게 정답을 맞춘다.

종이접기 활용법



구구단 암기표 만들기





월간 교육계획안

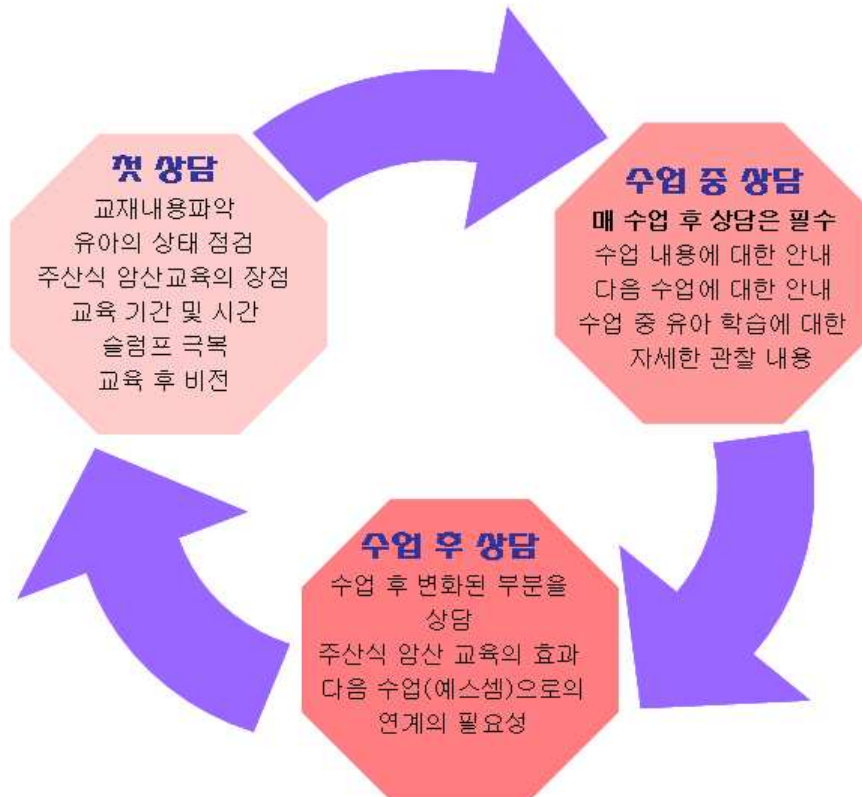
키즈에스셈 교육계획안 (3월 1째 주 ~ 3월 4째 주)

	(1차시)	(2차시)
3월 1주	<p>학습목표: 주판의 각 부분의 이름, 쓰임 알기 1~4까지의 수를 이해하고 주판에 놓기</p>	<p>키즈에스셈 1단계 (2~7P) 교재 풀이 ;1~4까지의 수량매치를 알려주고 주판에 놓는 법을 알려준다</p>
3월 2주	<p>학습목표: '0'과 '5'를 이해하고 주판에 놓기</p>	<p>듣고 셈하기 ·키즈에스셈 1단계 (8~15P) 교재 풀이 ·양의비교, 0과 5 이해하고 주판으로 놓아 보기</p>
3월 3주	<p>·학습목표: 5~7까지 숫자들 이해하고 주판에 놓기</p>	<p>듣고 셈하기 & 활동놀이 ·키즈에스셈 1단계 (16~23P) 교재 풀이 ;5,6,7,8,9에 대한 수세기과 수량매치 알기</p>
3월 4주	<p>학습목표: 7~9까지 숫자들 이해하고 주판에 놓기</p>	<p>·듣고 셈하기 & 활동놀이 ·키즈에스셈 1단계 (24~34P)교재 풀이 ;일대일 대응과 서수 알기, 1단계내용 총정리</p>

일일 교육계획안


순서	활동방법
학습주제	주판 알아보기
인사 및 도입	안녕하세요? 오늘부터 신나고 재미있는 키즈에스엠 생활이를 시작할거예요. 쌤쌤놀이 준비됐나요? (키즈셈 노래로 시작 한다)
본활동 (대그룹 수업)	<p>오늘 선생님이 가지고 온 물건을 보세요. (대주판을 보여준다) 이것의 이름이 무엇인지 아는 친구 있나요? / 이것의 이름은 '주판' 이예요. 주판은 어디에 쓰이는 걸까요?</p> <p>→ 수를 셀 때 써요. → 계산을 할 때 써요. → 물리요.</p> <p>주판은 친구들이 말한 것처럼 수를 셀 때 또는 더하거나 빼기처럼 계산을 할 때 쓰여요.</p> <p>※ 주판을 자세히 보세요. 주판에는 가름대 라고 하는 선을 사이에 두고 아래에 있는 알을 아래알, 위에 있는 알을 윗알 이라고 해요.</p> <p>※ 자~ 그러면 이 주판에 수를 세어 놓아 볼까요? 그런데 약속할게 있어요. 주판의 아래알은 엄지만, 주판의 윗알은 엄지만 이용해서 움직여야 해요.</p> <p>※ 이제부터 선생님과 함께 주판을 놓아볼까요? (1~4까지 놓아본다.)</p> <p>하나는 아래알 한 개를 엄지로 올려요~ 하나는 숫자 1 / 둘은 아래알 두 개를 엄지로 올려요~ 둘은 숫자 2 / (유아가 한 명씩 나와서 대주판에 수를 놓아보게 한다.)</p> <p>※ 열기를 가르친다. 놓여진 수를 제자리에 두는 것을 열기라고 해요. 먼저 엄지와 검지가 보보통 한 후 쪽~하고 밀어주면 돼요.</p> <p>※ 이번엔 선생님이 주판에 수를 놓으면 친구들이 몇인지 맞춰 보세요.</p> <p>(여러 차례 수를 놓고 맞추는 활동으로 유아가 완전히 주판에 수를 인지 할 수 있게 한다.)</p>
놀이활동	<p>※ 유아에게 주판을 하나씩 나누어 주고 대그룹으로 이야기 했던 것을 다시 한번 이야기 한 후, 주판집기, 열기, 1~4 놓아보기를 한다. / 먼저 주판 열기 노래를 부르며 주판과 친해지게 한다.</p> <p>※ 선생님과 함께 주판에 놓아 볼까요?</p> <p>하나는 아래알 한 개를 엄지로 올려요. ⇒ 하나는 숫자 1 두 개는 아래알 두 개를 엄지로 올려요. ⇒ 둘은 숫자 2 세 개는 아래알 세 개를 엄지로 올려요. ⇒ 셋은 숫자 3 네 개는 아래알 네 개를 엄지로 올려요. ⇒ 넷은 숫자 4 (주판을 놓고 열어보기를 충분히 연습하도록 한다.)</p>
교재활동	※ 유아에게 교재 내용을 설명한 후 각자 자리에 들어가 교재를 풀이한다

상담 기법



안내문

학부모 신청서



사별아동 선택 키즈에스셈

"우먼의 꼬리 꼬여올 틈에 두뇌 발달을 도와주는 최고의 유아수학 프로그램"


디자이너가 수업을 만나다

물집과 개미집은 꼬여올 틈이 하나인 두 간을 통해 수리가념이 자연스럽게 형성되며 이를 토대로 수학에 대한 흥미와 자신감을 얻어 긍정적인 학습효과를 높일 수 있습니다. 즉각이라는 아날로그와 공간이라는 디지털의 만남인 디지털 수학은 기존에만 있던 아니라 집중력과 문제 해결능력을 통해 두뇌개발을 도와주는 최고의 프로그램입니다.

*두뇌-언어과인디전트지가 발표한 '개를 배운 10가지 발달영역에 선정되었다'
양손연속되는 수에 대한 이해가 부족한 아이들이 자라게 된 것 한꺼번에 손을 만들어 주는 것이다

● 특징

- 1. 특별한 책과 보조도구 프로그램
- 2. 특별한 책과 보조도구 프로그램
- 3. 손수업, 눈고, 특별한 교구 사용 프로그램
- 4. 특수형 학습재 보조도구 교구 프로그램
- 5. 두뇌 개발을 도와 주는 최고의 특별한 프로그램



학부모 신청서

키즈에스셈 수업을 신청합니다


성 이름 : _____

연령 이름 : _____

학부명 : _____

*주소(가정, 학교)와 유아수업 신청본(가)가 수업을 진행합니다.
*18개~100개 교구는 수업 후 가정으로 보내드립니다.
*문의 : 02-949-9339, 02-949-9338로 오거나 홈페이지(www.kidsessem.com)에서 문의 가능합니다.

첫 수업시 안내문




안녕하세요?
유치원 특강 프로그램인 키즈에스셈 지도하는
지도교사 김경미입니다.
키즈에스셈 프로그램은 주 산식 암산 학습으로 수학의 흥미를
이끌고, 뇌 발달을 도와 다른 학습에도 자신감을 갖게 해 주는
수학 학습 프로그램입니다.

수업 밖으로 나와 있는 뇌의 일부라고 합니다.
손가락 운동은 이미지를 떠올려주는 뇌 발달과 밀접한
관계가 있습니다. 그래서 손가락을 움직여 계산하면 아이의
머릿속에 주판 이미지를 그려서 암산이 가능하게 됩니다.
키즈에스셈은 손가락과 주판을 통하여 수를 눈으로 보고, 손으
로 만지고, 머릿속에 조각 함으로써 완벽한 수의 개념을 터득
하도록 도와주는 과학적인 프로그램입니다.

연습량에 따라 아이들의 학습 효과가 달라 지므로 지속적인 관
심과 노력과 부탁 드리며, 자세한 교육 문의는 원으로 해 주시면
됩니다.

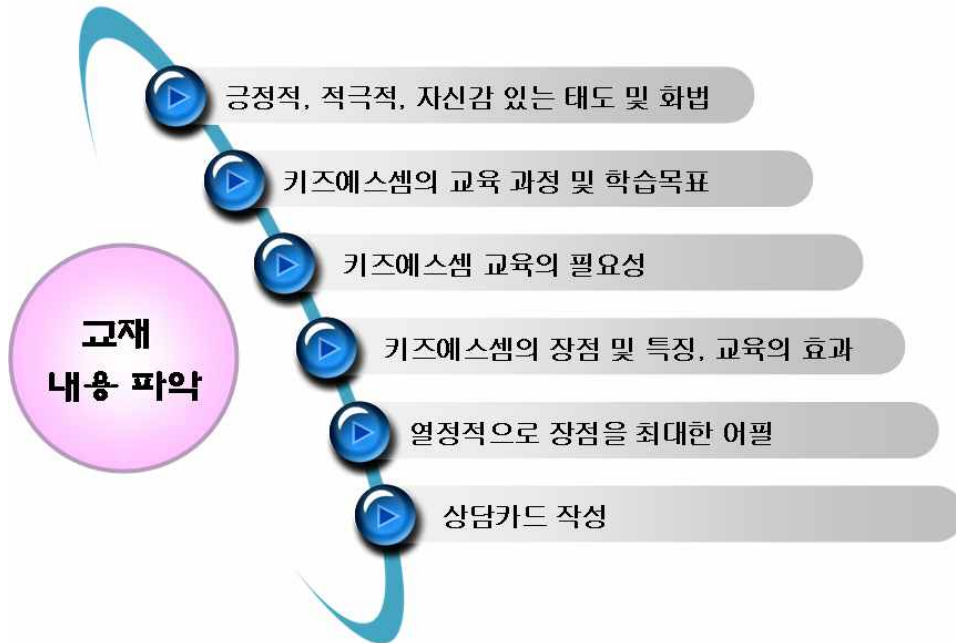
겨우내 공평한 땅을 뚫고 나오는 새싹처럼
우리 아이들의 잠재된 능력이 기지개를 펼 수 있도록 지도하겠
습니다.
감사합니다.

키즈에스셈 지도교사 김경미 올림



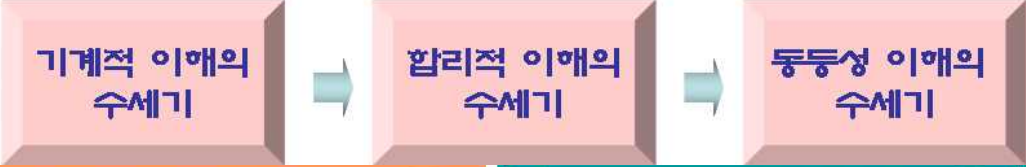
키즈에스셈

첫 상담시 주의점



관찰일지

유아 상태 파악 - 유아 수세기의 순서



기계적 이해의 수세기

송욱이 어머님께 안녕하십니까? 키즈에스셈 감사드립니다. 한 학기 동안 키즈에스셈 수업에 많은 관심 가져 주셔서 감사드립니다. 주판이라는 교구를 처음 접하는 아이들이 그것으로 이용해 즐겁게 खेल하게 되는 과정을 지켜보며 부듯했습니다. 앞으로도 송욱이가 수학을 즐기는 아이가 되도록 노력하겠습니다. 감사합니다.

송욱이는 첫 시간에 자기 소개를 너무 작게 하던 친구였어요. 그런데, 먼저 부르던 송욱이가 자신감이 생기더니 목소리가 커지기 시작했어요. 그러더니 요즘은 앞에 나서서 인절미고 손을 번쩍 들고, 듣고 싶어도 빠른 속도로 듣고 손을 번쩍 듭니다. 조금씩 달라져 가는 송욱이를 보는 게 즐겁습니다. 앞으로도 어떤 모습으로, 얼마만큼 실력을 쌓아갈지 기대가 됩니다.

합리적 이해의 수세기

송욱이 어머님께 안녕하십니까? 키즈에스셈 감사드립니다. 한 학기 동안 키즈에스셈 수업에 많은 관심 가져 주셔서 감사드립니다. 주판이라는 교구를 처음 접하는 아이들이 그것으로 이용해 즐겁게 खेल하게 되는 과정을 지켜보며 부듯했습니다. 앞으로도 송욱이가 수학을 즐기는 아이가 되도록 지도 해 주세요. 감사합니다.

의심한 모습의 동현이에요. 개구쟁이 모습은 어디에도 없고 사뭇 진지한 무의 동현이 너무 귀엽죠! 지난번 수업시간에 동현이가 다른 친구들이 다 잠난 차는데 혼자서 열심히 하기에 "우리 동현이가 제일 잘하네" 이렇게 말했더니 이번 "선생님 제가 제일 잘하죠" 하면서 자랑을 해요. "ㅇ" 장난을 먹고 자라는 우리 동현이 넘 귀여워서 행복을 못했어요.

수업 후 상담시 주의점



카페활용

등업신청

동영상
안내문
교육자료
PT자료

카페지기 01타
회원수 828
방문수 18

내 정보
카페 글쓰기

관리 푸대거

최신글 보기

☆ 키즈엑스플 핫라인

- 키즈플 홈페이지
- 키즈플
- 공지사항
- 1:1 상담 문의
- 회원탈퇴 등업신청

☆ 수다방

- 이런애가 저런애가
- 분부장 이야기방
- 키즈플 해피소드
- 출석부

☆ 키즈엑스플 관리포인트

- 키즈엑스플 구성
- 나만의 노하우
- 기초과정 관리포인트
- 심화과정 관리포인트

☆ 자료실

- 참 자료방
- 분부장 자료방

☆ 유아교육 이론과 실제

- 수학 이야기
- 유아교육 이론
- 신나는 수학놀이

나만의 노하우

카드 파워닝기	will	101	10.03.22
숫자책/ 숫자카드 [1]	will	135	10.03.22
'살아 움직이는 주판' 게임	혹진주	148	10.03.09
수 큐브책 - 5와 10 가르기 모으기 [1]	will	122	10.02.02
5 가르기 모으기 주사위책 [1]	will	124	10.02.02
계연차가 삼한애까지도 요랑? [1]	남주사마	210	09.09.01
슬럼프를 극복하게 도와 주세요.	혹진주	163	09.04.10
Re:한번에 20명이 넘어요 노하우?? [1]	이 귀...	313	09.03.11
한번에 20명이 넘어요 노하우??	은여우...	207	09.03.11
구구단이 쉬워요....	혹진주	346	08.12.01
1-10 까지 더하기	혹진주	341	08.10.22
개임을 해요. [1]	팅팅새우	323	08.10.06

수업중 PHOTO

틀려서 암산 하는 모습	혹진주	35	10.06.29
계구멍이 우리 친구	혹진주	87	09.07.25
예쁜 음정애	혹진주	48	09.07.25

산할용 지도자' 교육과'

카페 피미

카페 동영상

실시간 검색어